

Reglamento del Juego de Cuarenta

1.- DE LOS IMPLEMENTOS

Para jugar el "Cuarenta", se utilizarán:

- a).- Cuarenta naipes numerados del 1 al 7 y las figuras **J** (11), **Q** (12), **K** (13).
- b).- Ocho fichas que servirán como tantos, seis fichas que servirán como perros y una ficha que servirá como "data". Para cada caso, las fichas serán de diferente color.

2.- DE LOS JUGADORES

Los jugadores podrán presentarse con chompas uniformes si así lo desean.

3.- DE LAS DATAS

El Cuarenta se jugará en las "datas" que sean indispensables para culminar la mesa en una dos o tres chicas de la siguiente manera:

- a).- Al ponerse las parejas convocadas a las órdenes del Juez luego de la identificación respectiva, los 4 jugadores se sentarán en forma alternada e indicarán cuál es el representante de la pareja.
- b).- El Juez barajará el naipe y lo ubicará en el centro de la mesa, solicitará a los jugadores que levanten cada uno una carta comenzando por el costado derecho, destapándolas cuando el Juez ordene que así procedan.
- c).- La pareja que obtenga la mayor puntuación con la suma de las dos cartas levantadas, que para el efecto el AS vale uno y las figuras diez cualquiera de ellas, será la que comience repartiendo decidiendo entre sí cuál de los integrantes de la pareja iniciará la primera "data".
- d).- El Juez barajará el naipe, entregará al jugador que debe iniciar la "data" y éste pondrá sobre la mesa adelante del jugador al que reparte, cinco cartas en grupo comenzando por su adversario de la derecha.
- e).- Terminado el reparto de las cartas, el Juez ordenará la iniciación de la partida. El jugador ubicado a la derecha de quien repartió lanzará la primera carta. Si éste o cualquiera de los jugadores se da cuenta que tiene "ronda" (3 ó 4 cartas del mismo número o figura), indicará que tiene esta jugada debiendo el Juez o el Inspector en forma obligatoria verificar la existencia y otorgar los tantos que correspondan. Lanzada la primera carta de las cinco de la primera data por los 4 jugadores, ya no existirá la jugada premiada.
- f).- Jugados los 40 naipes de la "data", el Juez hará constar cuantas cartas quedan en la mesa, proclamará la puntuación de cada equipo, pasará la señal de data al jugador que le corresponda la siguiente y ordenará que cada pareja cuente el número de cartas que ha levantado.

g).- Al expresar cada pareja cuantas cartas ha levantado, si solicita un jugador o existe duda en el Juez, éste contará las cartas y luego entregará la bonificación que corresponda al equipo que gana tantos de la siguiente manera:

1. Antes de iniciar la partida deberá partir el naipe el jugador de la izquierda.
2. Para iniciar la partida se deberá repartir 5 por jugador por el lado derecho.
3. Dos puntos para la pareja a la que le corresponda la "data" si la suma de cartas es igual hasta 20. Se llama "dos por darlas".
4. Seis puntos por las primeras 20 y un punto adicional por cada carta que pase de este número aumentando un número en caso de que la suma sea impar (siete que me dan ocho, nueve que me dan diez, etc.) para la pareja que sume el mayor número de cartas.
5. Dos puntos para la pareja que haya sumado el mayor número de cartas inferior a 19 si es que le corresponde la "data". Igualmente se llama "dos por darlas".
6. La pareja que primero sume 40 puntos gana una chica. Si en la primera data la pareja oponente no alcanzó a sumar diez puntos, termina la mesa por "zapatería".
7. La pareja que gane dos chicas sucesivas o alternadas, gana un mesa.

4.- CARTAS MAL REPARTIDAS

Se sancionará con diez puntos (un perro), bonificación que se otorgará al equipo oponente, en los siguientes casos:

- a).- El jugador que reparte las cartas coge o entrega en bloque más de cinco cartas o menos de este número a un adversario o a su compañero.
- b).- El jugador que reparte las cartas comienza entregando los bloques por su costado izquierdo.
- c).- Detectado uno de estos casos por aviso de un jugador o por el Juez, éste tenderá las cartas, comprobará la irregularidad y bonificará con diez puntos (un perro) a la pareja oponente, aumentará la puntuación sumados los diez puntos, barajará las cartas y entregará el naipe para que inicie la "data" la pareja bonificada. En ningún caso, así lo propusieran los jugadores, se restarán diez puntos a la pareja infractora.

5.- CARTAS MAL LEVANTADAS

Cuando un jugador tiene duda de las cartas levantadas por su oponente del costado izquierdo, procederá de la siguiente manera:

- a).- Antes de lanzar la carta que le corresponde, dirá "juego y veo".
- b).- Lanzará su carta y el Juez comprobará si las cartas en la jugada protestada fueron levantadas correcta o incorrectamente.
- c).- Si comprueba incorrección pondrá las cartas mal levantadas en la mesa, bonificará con dos puntos a la pareja que solicitó el "juego y veo", restará los puntos que con la jugada incorrecta haya solicitado la pareja infractora. De no haber incorrección, restará dos puntos a la pareja que protestó la jugada.

6.- LA CAÍDA

Se considera "caída" únicamente con una carta similar a la que lanzó el adversario ubicado al costado izquierdo de quien le corresponde la jugada siguiente.

Si el jugador que realiza la jugada de "caída" o su compañero no solicitan los dos puntos antes que el adversario realice la siguiente jugada, el Juez no otorgará los puntos.

7.- RONDA

La "ronda" constituye tres cartas de las mismas, por ejemplo: tres cuatros, tres sietes, tres figuras, etc. El jugador que tiene un ronda procederá de la siguiente manera:

a).- Antes de lanzar una de las cinco cartas de la data, solicitará dos puntos por "ronda". El Juez o el Inspector verificará la ronda y se concederán los puntos pedidos a la pareja solicitante.

b).- Lanzada la primera carta de los cuatro jugadores, ya no se podrá pedir bonificación por "ronda".

8.- DOBLE RONDA

Se considera "doble ronda" cuando el jugador tiene cuatro cartas de las mismas. Esta suerte será premiada con cuatro puntos y el jugador deberá seguir el mismo procedimiento anterior.

Si por pedido de ronda una pareja expresa que completó 40 puntos, los jugadores de la pareja oponente no deben lanzar sus cartas a la mesa, mientras el Juez no verifique la jugada.

9.- LA LIMPIA

La "limpia" se produce cuando un jugador levanta todas las cartas que se encuentran en la mesa. Esta jugada se produce en los siguientes casos:

a).- De dos cartas (caída y limpia). En este caso, la bonificación es de dos puntos.

b).- De la suma de las cartas que se encuentran en la mesa hasta el siete, pasando a las figuras en orden ascendente.

10.- LA FALLA

La "falla" se produce cuando una pareja no levanta ninguna carta en la data. El Juez otorgará dos puntos a la pareja oponente si ésta solicita y no a la infractora así lo pida.

11.- PEDIR MAL LOS PUNTOS

El Juez sancionará restando dos puntos a la pareja que uno de sus jugadores solicite puntos, sin haberlos logrado en ninguna de las jugadas establecidas en este Reglamento.

12.- DE LA ZAPATERÍA

Se considera "zapatería" cuando una pareja no ha llegado a sumar diez puntos en la primera data, terminándose la mesa. Los perdedores han aprendido una nueva profesión: ZAPATEROS y al proclamarse el resultado se harán los honores del caso. La "zapatería" no elimina a la pareja si es la primera derrota.

13.- CARTA LANZADA

Cuando un jugador ha lanzado o destapado una carta no podrá retirarla de la mesa. Es carta jugada.

El jugador debe lanzar una sola carta en cada turno, si lanza dos o más, escogerá cual queda jugada en la mesa y la otra u otras quedarán separadas para seguir las lanzando en los siguientes turnos.

Si no lo hace, el Juez dispondrá que lance la o las cartas en el turno y orden que corresponde.

14.- VALOR DE LOS PUNTOS

El valor de los puntos es el siguiente:

- a).- Cada dos puntos, un tanto.
- b).- Cada cinco tantos, un perro.
- c).- Cada cuatro perros, una chica.
- d).- "Zapatería" en la primera chica, mesa.
- e).- Cada dos chicas, una mesa.

15.- DE LA PUNTUACIÓN

Los puntos se adjudican de la siguiente manera:

- a).- Dos puntos por "caída", por "limpia", por "caída y limpia", "ronda simple" o por "falla".
 - b).- Dos puntos por "juego y veo". Título 5 de las Reglas del Juego.
 - c).- Dos puntos por pedir tantos sin razón.
 - d).- Cuatro puntos por "doble ronda".
 - e).- Diez puntos por cartas mal repartidas, pasando la data al oponente.
 - f).- Dos puntos por mayoría de cartas.
 - g).- Dos puntos por la DATA, si están iguales en cartas al terminar una chica.
 - h).- Seis puntos por las veinte primeras cartas, un punto por cada carta adicional a las veinte primeras, otorgándose un punto adicional si la suma de cartas es impar.
- Con cualquiera de estos puntos de bonificación a las jugadas, se puede sumar CUARENTA y ganar una chica o una partida.

16.- DEL JUEZ

El Juez es la máxima autoridad de una partida, puede suspenderla cuando existan causas justificadas, tomando la determinación más conveniente al respecto. Es el encargado de hacer cumplir fielmente este Reglamento.

Dará por terminada una mesa al producirse una "zapatería" en la primera chica; proclamará el triunfo para una pareja cuando ha ganado dos chicas sucesivas o alternadas.

Es su obligación barajar el naipes después de los jugadores, antes de iniciar una data. En la Planilla de Juego que entregará en la Mesa de Control terminada la partida, hará constar los resultados, la pareja ganadora, la firma del representante de la pareja y su firma.

No permitir la jugada conocida como "arranche", es decir si el jugador que levanta las cartas de la mesa en una escalera se olvida una o varias de ellas, el compañero, o los oponentes no pueden "arrancharla", debiendo retirar el Juez hasta que finalice la data sin que sirva para la suma de cartas de ninguna de las dos parejas.

17.- DE LAS APELACIONES

Una pareja que se considere perjudicada por una decisión del Juez, puede presentar el Recurso de Apelación dentro del tiempo que estipula el presente Reglamento, legalizando el pedido con sus firmas y la hora de presentación en la Planilla de Juego. Calificado por el Director del Campeonato el Recurso de Apelación, la partida quedará suspendida hasta cuando emita su fallo que es de instancia final e inapelable.

18.- DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Todo cuanto no conste en el presente Reglamento de Juego y origine alguna duda, deberá ser expuesto por el Juez y los jugadores al Director del Campeonato, para que éste en resolución inapelable determine lo más conveniente.

